ГУРПС Тауматология - Колдовство: глава первая

Глава первая

Могущество Колдовства

В то время как большинство магических систем в ГУРПС основаны на наборе умений, колдовство основывается исключительно на преимуществах. Заклинания колдуна это естественное продолжение его разума и тела; он может творить их быстро и просто, с минимальными усилиями и малым шансом на то, что что-то пойдет не так

Тем не менее, это имеет свою цену: колдуны обычно обладают гораздо меньшей гибкостью, чем их основывающиеся на умениях собратья, и знают только малую долю заклинаний. Они могут импровизировать, однако попытка сотворить так что-то сложнее простого трюка обычно сложна и опасна. Большинство колдунов обычно предпочитают пользоваться теми заклинаниями, которые они знают, даже если эти заклинания не полностью подходят под ситуацию. "Нет, я не знаю заклинание Мистический Туман, но возьми это сено, я сотворю Поджечь Огонь и мы заполним комнату дымом вместо тумана!"

Построение колдуна

Строить колдуна проще, чем большинство других магов. Здесь не нужно поднимать конкретные атрибуты или навыки, только небольшой набор преимуществ: Колдовская Сила (Я колдун!), Колдовской талант (Я хороший колдун!) и столько заклинаний (А вот это я знаю, как сотворить!), сколько получится - обычно, начиная с Отменить Заклинание (с. 20).

Преимущества

Чтобы ввести колдовство в игру, необходимо обсудить несколько преимуществ, новых и старых, представленных здесь в порядке который лучше всего показывает, как эта система работает.

Колдовская Сила (Колдовство, Sorcerous Empowerment, Sorcery)

20 очков за уровень 1, +10 очков за уровень

Все колдуны должны иметь это преимущество; это то, что делает колдуна колнуном. Колдовская Сила используется для сотворения импровизированной магии (с 6-8) - ключевой способности, которая компенсирует обычно очень бедный колдовской гримуар. Так же важно, что она - условие для изучения заклинаний (с. 5), которые делают колдунов такими могущественными.

Вдобавок, если одно из ваших заклинаний должно сопротивляться контр-магии, используйте для этого вашу Волю плюс уровень Колдовской Силы или Колдовского Таланта, что выше.

На практике, большинство людей обычно называют это преимущество "Колдовство", для краткости - так, маг с Колдовской Силой 8 скажет, что у него "Колдовство 8" - но эта книга всегда использует полное название, для подчеркивания разницы между преимуществом и магической системой.

По умолчанию, Колдовская Сила дает доступ ко всему спектру магии; колдун может учить или импровизировать любое заклинание, которое позволит мастер. Чтобы ограничить это, смотрите ниже.

Особые ограничения

Эти модификаторы - варианты одного и того же; вы можете взять один из них, но не оба.

Ограничение по школам: для удобства, Колдовство разделяет свои заклинания по тем же школам, что и ГУРПС: Магия. Если вы можете творить заклинания только из одной школы, это ограничение на -40%. Две школы -30%, три -20% и четыре(максимум) -10%. Это ограничение влияет как на то, какие заклинания вы можете учить, так и та то, какие на заклинания вы можете импровизировать.

Ограниченая предметная область: по разрешению мастера, вы можете ограничить вашу Колдовскую Силу таким образом, который не вполне укладывается в магические школы. В таком случае, выберите справедливое значение ограничения на основании значений выше. Например, "Ограниченная предметная область: заклинания воздействующие на разум" будет эквивалентна двум школам (Общения и Понимания плюс Контроля Разума) и вдобавок небольшому набору заклинаний из других школ, что сравнимо с тремя школами (-20%).

Колдовской Талант

10 очков / уровень или 5 очков / уровень

Это преимущество - талант Силы для колдовства. Оно стоит 10 очков за уровень - или 5 за уровень, если Колдовская Сила мага ограничена любой версией Ограничения по школам или Ограничения предметной области. Он играет ту же роль, что и Магичность в других магических системах.

Уровень Кодовского Таланта добавляется к любому броску, требуемому для сотворения или удачного использования заклинания. Например, он добавляется к умению Естественной Атаки для попадания Метательным заклинанием, к умению Инженерия для укрепления тоннеля с помощью магии и так далее. Он даже добавляется к умениям Оккультизм или Тауматология для попыток получить ответы на вопросы о колдовстве. Добавьте большее из Колдовской Силы или Колдовского Таланта к Воле, когда ваше заклинание должно сопротивляться антимагии.

Мастер должен определить максимальный уровень Колдовского Таланта доступный в кампании. Для большинтсва игр, четыре уровня будет подходящим ограничением. В киношной или эпической игре мастер может повысить максимальный уровень до шести, десяти или снять ограничение совсем!

Смотрите ГУРПС Силы чтобы узнать больше о Талантах к силам в общем.

Примечание: Когда эта книга ссылается на Талант без дополнительных определелений, имеется ввиду Колдовской Талант

Сопротивление Магии

см. Б67

Сопротивление магии работает как обычно с колдовскими заклинаниями. Тем не менее, оно несколько слабее против колдунов, так как многие колдовские заклинаний не требуют бросков сотворения. Сопротивление Магии уменьшает только бросок сотворения; оно не работает против бросков для использования заклинания, таких как бросок умения Естественной Атаки для попадания в вас. Так же оно не дает штрафов колдуну, если он творит площадное заклинание, только заклинания которые прямо влияют на вас. Во всех случаях, оно всегда добавляется ко всем броскам сопротивления.

Как и большинство магов, колдуны не могут брать Сопротивление Магии, есль только оно не Выключаемое (+100%) - в этом случае оно должно быть выключено для сотворения заклинаний - или Улучшеное (+150%)

За кулисами: Колдовская Сила

Стоимость Колдовской Силы была оценена путем создания специальных Модульных Способностей (используя ГУРПС Силы), стоящих 5 очков базово + 5 очков за очко способностей, это симулирует все, что мастер согласен посчитать заклинанием в игровом мире (см. Пределы Импровизации, стр. 7-8). Далее, были добавлены модификаторы Ограниченное: только Преимущества (-10%), Магическое (-10%), Физические (+100%) и Уменьшеное Время 1 (+20%) - последнее позволяет мгновенно конфигурировать эти способности, для того, чтобы импровизированные заклинания не требовали больше времени для сотворения чем известные - чтобы получить конечную стоимость. Тем не менее, Колдовская Сила - это отдельное преимущество, и должно рассматриваться только так! В частности, применяйте модификаторы к ней как к целому; не добавляйте их в эту

конструкцию из Модульных Способностей.

Колдовские заклинания

У каждого колдуна есть коллекция известных заклинаний, магических трюков, на которые он может положится в любой ситуации. Каждое из них - это преимущество (или набор преимуществ) плюс модификаторы - то, что ГУРПС Силы называют "способностью". В главе 2 есть множество примеров.

Каждое заклинание покупается как альтернативная способность к Колдовской Силе. Если по простому, это означает что:

* Полная стоимость заклинания не может превышать стоимость Колдовской Силы колдуна. Например, так как Убрать Запах (с. 13) имеет полную стоимость в 63 очка, только колдун который потратил 63 или более очков на свою Колдовскую Силу может его выучить, что означает немодифицированную Колдовскую Силу 6 [70] или выше, Колдовскую Силу 7 (Ограничение по школам: Воздух, Вода и Погода, -20%) [64] или выше, или другую конфигурацию.

* Колдун платит только 1/5 от полной стоимости заклинания, округленную вверх. Например, так как Убрать Запах имеет полную стоимость в 63 очка, колдун заплатит за его изучение всего 63/5 = 13 очков.

* Колдун может использовать только одно заклинание одновременно. Это означает, что если он поддерживает какое-либо заклинание (с. 8) он не может сотворить другое. Однако, смотрите Одновременные Заклинания (с. 8) для обхода этого ограничения.

Сотворение заклинаний

Если не сказано другое, все заклинания стоят 1 ЕУ и не требуют каких-либо ритуалов, только тихую концентрацию. За исключением Очевидных (с. 10) заклинаний нет простого пути выяснить что заклинание сотворено кроме как увидеть его эффект; т.е. если колдун сотворил Формировать Огонь (с. 16), любой может увидить, что огонь движется, однако не может автоматически выяснить что за этим стоит колдун. Если мастер ввел необязательное правило по Альтернативным Ритуалам (с. 7), то тот, кто видит или слышит колдуна, имеет шанс понять, что происходит.

Множество заклинаний вообще не требуют броска для сотворения (это самое большое отличие от других систем!), однако они могут требовать вторичный бросок умения что бы быть эффективными, такого как Естественная Атака для попадания. Добавляйте Колдовской Талант к любому из этих бросков; для дистанционных заклинаний так жы вычтите штрафы за расстояние (с. Б550) если не указано иное.

МР объекта не может превышать МР заклинателя + Талант. Вы должны иметь возможность воспринимать объект, обычно видеть или касаться, однако можно использовать любое другое чувство, которое позволяет точно определить положение объекта (например такое как улучшеное Почуять Жизнь, с. 15). Для заклинания, которое требует касания, может потребоваться бросок ЛВ или умения безоружного боя (удары или захваты), плюс Талант; цель может защищаться как обычно; если атака не попадает, то заклинание и ЕУ теряются.

У каждого заклинания указана длительность. Заклинания имеющие мгновенную или фиксированную длительность не могут быть поддержаны и должны быть пересотворены. "Бессрочные" заклинания можно поддерживать (с. 8) так долго как колдун захочет. "Постоянные" означает что эффект заклинания остается навсегда - не требуется никакой поддержки - однако все еще может быть отменен с помощью заклинания Развеять Магию (с. 21) или другим подобным способом. "Вечные" заклинания имунны к развеиванию или отмене; эта длительность предназначена для постоянных зачарований и обычно более нигде не встречается (см. Главу 3).

Время на сотворение обсуждается ниже. Каждое заклинание требует минимум одну секунду на сотворение; в колдовстве нет "Блокирующих Заклинаний". (Колдовской эквивалент - это защитные баффы, сотворенные перед или во время сражения, которые затем предоставляют продолжительную защиту - как например Обратить Снаряды, с. 24)

Известные заклинания

Персональный колдовской репертуар заклинаний - это и есть настоящая сила колдуна. Тем не менее, у него их есть только ограниченое количество, так как каждый из них - уникальное преимущество. Сотворение известного заклинания требует двух маневров Концентрации - или только одного, если колдун сотворяет то же самое заклинание, что и в прошлый раз. Если заклинание требует бросок атаки, второй (или единственный) маневр должен быть одним из атакующих маневров (таких как Атака или Тотальная Атака) а не Концентрацией.

Если заклинание требует броска сотворения, этот бросок должен быть успешным, чтобы заклинание сработало. Критический успех восстанавливает все ЕУ потраченые на заклинание; в дополнение мастер должен добавить какой-нибудь небольшой дополнительный положительный эффект, чтобы отразить то, что заклинание работает особенно хорошо (таких как +2/кубик повреждений, удвоить длительность или эквивалент +50% улучшения к базовому преимуществу). Провал означает что вместо заклинания получился пшик и все ЕУ потраченые на сотворение потеряны; колдун может попробовать снова без дополнительных штрафов. Если случается критический провал, мастер может придумать уникальное злобное наказание... или же просто заклинатель теряет 1к ЕУ и не может пользоваться колдовством 1к секунд - пока он не перенастроит свои чакры, помолится духам или иным способом приведет свои мистические способности в порядок.

Сверх Усилие

При сотворении известного заклинания имеющего уровни, заклинатель может попытаться сотвориьт заклинание на более высоком уровне; т.е. колдуну с заклинанием Формировать Огонь 3 (с. 16) может потребоваться сотворить Формировать Огонь 5 для того, чтобы контролировать большое пламя. Подобное возможно только для заклинаний имеющих уровни, но не для тех, что имеют базовую или улучшеную версии или у которых просто есть несколько вариантов. При сомнении, посмотрите на Полную Стоимость в описании заклинания, она должна быть "Х/очков уровень" или "Х очков уровень 1 + Y очков уровень"

Это не требует дополнительного времени, но колдун должен бросить Волю + Талант, -4 за каждый добавляемый уровень. Он может использовать Тауматологию базирующуюся на Воле. если это будет лучше.

Успех повышает эффективный уровень заклинания для этого сотворения. Тем не менее, если заклинание требует броска сотворения, колдун все равно должен сделать этот бросок. Вполне возможно успешно совершить предварительный бросок на сверх усилие - и провалить бросок для сотворения заклинания! Из-за сверх усилия, заклинание требует на 1 ЕУ больше (то есть обычно 2 ЕУ) на сотворение и поддержку. Это означает, что если бросок на сотворение провален, то заклинатель теряет 2 ЕУ. Критический успех при сверх усилии убирает это +1ЕУ и дает +Талант на все броски для сотворения или использования заклинания.

Провал просто означает, что сверх усилие не удалось; колдун сразу теряет 1ЕУ от напряжения, но может продолжить и сотворить заклинание на его обычной мощности. Критический провал, тем не менее, перенапрягает колдовские способности; заклинание автоматически провалено, колдун теряет 1к ЕУ и его колдовство отключается на 1к секунд (так же как и при критическом провале сотворения заклинания)

Примечание: ограничение сверх усилия только известными заклинаниями увеличивает их важность, но, по разрешению мастера, оно может так же использоваться для импровизированных заклинаний (см. ниже). Тем не менее, сверх усилия ни в коем случае не доступно для Экстремальной Импровизации(с. 7)!

Если ты выберешь магию, ты никогда не вернешься прошлой жизни. Твой мир может стать более... волнующим... но он так же станет опаснее. Менее надежным. И, ступив на дорогу магии, ты никогда не сможешь свернуть с пути.

Нейл Гейман

Книги Магии: Дорога в никуда

Импровизированная магия

Импровизированная магия для колдунов - это последний шанс; эти создающиеся "на лету" заклинания значительно слабее всего, что есть у них в нормальном гримуаре. Начинающий колдун не может сымпровизировать ничего более чем кантрип на уровне перка! Но сам факт того, что импровизация возможна в принципе, дает колдунам немного так нужной гибкости учитывая насколько обычно коротки их списки известных заклинаний.

Колдун может сымпровизировать любое заклинание, полная стоимость которого не превышает уровень его Колдовской Силы. Заметьте разницу: в отличие от известных заклинаний именно уровень ограничивает стоимость, а не то, сколько очков персонажа было потрачено на преимущество! В результате колдун как бы тратит уровень Колдовской Силы как будто это очко персонажа для того, чтобы временно "купить" (слабое) заклинание. Ограничение по школам и Ограничение по предметной области не меняют этого; они просто ограничивают тип магии, которую можно сымпровизировать.

Пример: Ада, с Колдовской Силой 1[20], может импровизировать любой заклинание, которое стоит 1 очко - не больше. Она может сымпровизировать базовую версию Поджечь (с. 16) не не улучшеную версию. У Боба Колдовская Сила 19(Ограничение по школам: огонь, -40%)[120], и он может импровизировать любое заклинание огня начиная с Поджечь (любой версии) и до Формировать Огонь 1(с. 16).

В остальном, сотворение импровизированных заклинаний работает точно так же, как и сотворение известных: два маневра Концентрации или только один, если это заклинание было сотворено последним. Другими словами, импровизирование заклинаний не сложнее чем переключение между известными заклинаниями.

Экстремальная Импровизация

Колдун, которому необходимо выйти за рамки обычной импровизации, может попытаться прорваться через ограничения, импровизируя заклинания основываясь на стоимости Колдовской Силы, а не уровне. Из примера выше, Ада может попытаться сымпровизировать заклинание с полной стоимостью вплоть до 20 очков, а Боб - вплоть до 120 очков!

Это не требует дополнительного времени; все еще необходимо два маневра концентрации для импровизации заклинания. После первого маневра концентрации, заплатите 3ЕУ и сделайте бросок против Воли + Таланта; вы можете использовать Тауматологию основанную на Воле, если это будет лучше.

Модификаторы: -4 если полная стоимость не превышает 25% от стоимость вашей Колдовской Силы; -6 если не более 50%; -8 если не более 75%; и -10 если выше (вполть до 100%). +1 за каждое ЕУ потраченное сверх необходимых 3 - но это не может дать бонус, только понизить штрафы.

Если бросок успешен, вы сымпровизировали новое заклинание для одного сотворения. При критическом успехе вы восстанавливаете все ЕУ потраченные на попытку импровизации и получаете +1 на любые броски связанных с заклинанием. Вы все еще должны сотворить заклинание - потратьте 1 ЕУ, сделайте все необходимые броски и так далее. (Если ваша попытка импровизации успешна, но бросок сотворения провален, вы должны начать с нуля - извините!) Если заклинание имеет Бессрочную длительность, вы можете поддерживать его как обычно (см с.8). После сотворения считается что вы ничего не импровизировали; если вы хотите пересотворить заклинание вы должны начинать экстремальную импровизацию с начала.

Если бросок ипровизации провален, ЕУ и секунда концентрации потрачены впустую, однако вы можете попробовать снова на следующем ходу без дополнительных штрафов. Однако, при критическом провале, ваше колдовство выключается на 1к минут; вы перенапряглись и должны заплатить за это свою цену! (Если у вас есть ГУРПС Силы, может использовать более сложные правила по Поломке Способностей на с. 156 вместо этого простого правила).

Пример: Аде необходимо сейчас сотворить Свет 1(с. 19) - но она не знает его и у неё только

Колдовская Сила 1[20]. Таким образом она должна использовать Экстремальную Импровизацию. У Ады Воля 13 и Колдовской Талант 4, и стоимость Света в 11 очков выше чем 50% но меньше 75% от стоимости её Колдовской Силы. Она использует маневр Концентрации, решает потратить всего 8 ЕУ, делает бросок против 13(Воля) + 4(Талант) - 8(до 75%) + 5(дополнительные ЕУ) = 14 и у неё всё выходит! На её следующем ходу, она опять концентрируется чтобы уже сотворить заклинание, и опять все получается. После всего этого, если она захочет сотворить Свет снова, она должна начать сначала; это заклинание не считается "последним сотворенным заклинанием" как считалось бы обычное импровизированное заклианание.

Альтернативные ритуалы

Как правило, колдовские заклинания требуют 1 ЕУ для сотворения. Это вносит как раз достаточно управления ресурсами чтобы предотвратить превращения заклинаний в супер способности. Однако мастер может разрешить следующее необязательное правило, которое дает колдунам немного больше гибкости требуя от них выполнения любых двух из следующих трех условий для сотворения заклинаний:

1. Заплатить 1 ЕУ для сотворения заклинаний.

2. Сделать очевидные физические жесты, включающие некоторые движения тела и ног и четкие движения рук во время сотворения заклинания. Колдун может выполнить это условие если он сидит (не связанным) или его ноги в цепях, но не в том случае если его ноги прилипли, он привязан к стулу или его руки связаны каким-либо способом.

3. Произносить очевидные ритуальные слова, на громкости обычного общения во время сотворения заклинания. Колдун не может это сделать с кляпом во рту и не может использовать Скрытность (что бы никто ничего не услышал).

Эти требования могут быть изменены на лету. Колдун может сотворить одно и то же заклинание Поджечь, используя жесты и слова (чтобы сохранить ЕУ), когда помогает другу, потом используя ЕУ и жесты (чтобы не вызывать шума), когда они пробираются в замок, а потом еще раз - уже используя ЕУ и слова, когда стражники поймали и связали его. Одно большое преимущество этого подхода в том, что колдуны могут не думать о тратах ЕУ, когда им нет необходимости быть незаметными, но, с другой стороны, они теряют способность творить заклинания, если связаны и с кляпом во рту.

Жесты и/или слова дают знать любому, кто имеет представление о том, как работает магия, что колдун творит заклинание. Кто угодно со знаниями о магии (даже чисто теоретическими, как Оккультизм или Тауматология) может сделать бросок подходящего умения (или ИН) как свободное действие для того, чтобы понять что именно делает заклинание. Этот бросок получает штраф -4 если колдун только двигается или только говорит или без штрафов если делает и то и другое.

Если это правило используется в игре и сотворяется заклинание с высокой стоимостью в ЕУ, замените 1ЕУ требованиями выше.

Пример: Мастер создал мощное заклинание которое стоит 5ЕУ и при этом используются альтернативные ритуалы. Таким образом, заклинание стоит "4ЕУ плюс два ритуальных требования". Колдун может заплатить 5ЕУ и использовать только жесты, 5ЕУ и использовать только слова и 4 ЕУ используя и слова и жесты.

Пределы импровизации

Мастер абсолютно вправе ограничить колдунов заклинаниями из проверенного гримуара, объявив что только эти заклинания можно учить или импровизировать. Если же он разрешает колдунам импровизировать абсолютно новые заклинания, каждое такое заклинание должно иметь смысл как новое, общее для мира. Ключевое слово здесь - "общее"; мастер должен запрещать слишком специфические заклинания.

Пример: у Синди Колдовская Сила 6 и она хочет быстро попасть в Черный Замок. Она может сымпровизировать любое заклинание на 6 или менее очков, однако ни одно из приготовленных мастером заклинаний не подходит в достаточной мере. Она предлагает Разъедающую Атаку 3к

(Доступность: только южная стена Черного Замка, -80%, Колдовство -15%) [6]. Мастер остужает её пыл и предлагает подумать еще. После недолгого спора, они сходятся на Разъедающей Атаке 1к (Доступность, только обработанный камень -30%. Колдовство -15%)[6]. Мастер записывает его в гримуар мира как заклинание Земли / Создания и Разрушения под именем "Проклятие Каменщика".

Одновременные заклинания

По умолчанию, колдун может фокусироваться только на одном заклинании одновременно. Таким образом, если он поддерживает (ниже) одно заклинание, он не может сотворить никакое другое. Это хороший обмен на огромную скидку на стоимость каждого заклинания - в конце концов, колдун покупает весь свой гримуар только за 1/5 стоимости!

Однако, если колдун согласен отказаться от части этой скидки, ограничение может быть ослаблено.

Чтобы иметь возможность фокусироваться на двух заклинаниях одновременно, колдун должен заплатить полную стоимость (вместо 1/5 стоимости) за его самое дорогое заклинание. Для трех заклинаний одновременно - полную стоимость за два самых дорогих. Для четырех - три самых дорогих и так далее. (Остальные его заклинания стоят 1/5 как обычно).

Пример: Даррен хочет иметь возможность поддерживать два заклинания одновременно, поэтому он платит полную стоимость за свое самое дорогое заклинание. У него такие магические преимущества: Колдовская Сила 5[60], Сложная Иллюзия 1 [9*], Развеять Магию 1 [12*], Смазка 2[60], Малый Зарок [11*], Взлом [2*] и Формировать Огонь 2[8*] (Все заклинания описаны в главе 2). Он заплатил 1/5 стоимости за заклинания помеченные "*", и полную стоимость за Колдовскую Силу и Смазку 2 (его самое дорогое заклинание). Теперь он может сотворить Формировать Огонь и поддерживать его одновременно с сотворением Развеять Магию, Смазки или импровизируя новое заклинание. Или же он может сотворить Сложную Иллюзию и, поддерживая её, сотворить еще одну Сложную Иллюзию - и потом поддерживать оба заклинания сколько захочет, однако он не сможет в это время сотворить третью Сложную Иллюзию(или любое другое заклинание)! Чтобы уметь сотворять три заклинания он должен будет заплатить полную стоимость за Развеять Магию, его следующее самое дорогое заклинание - став дороже на 44 очка.

Есть еще одно преимущество от такого улучшения. Колдовство обычно требует двух секунд для сотворения заклинания, или только одну если колдун сотворяет то же заклинание, что и в прошлый раз. Каждое заклинание, за которое колдун заплатил полную стоимость, увеличивает количество заклинаний, считающимися "сотворенными в последний раз" на одно. Например, Даррен (выше) может сотворить любое из его последних двух заклинаний только за одну секунду!

Это улучшение не дает колдуну возможность сотворять несколько заклинаний в ход; ему требуется для этого Разделенное Сознание (с. Б43), которое так же даст ему возможность сотворять новые заклинания быстрее, так как даст ему дополнительный маневр Концентрации в ход. С другой стороны, разделенное сознание не позволит колдуну поддерживать несколько разных заклинаний; он должен следовать правилам выше, что бы иметь такую возможность. "Ограниченное: Колдовство" это ограничение на 10% для Разделенного Сознания

За кулисами

Колдовство пользуется стандартными правилами по альтернативным способностям, описанным в GURPS Power-Ups 8: Limitations - однако с двумя небольшими изменениями в качестве специального эффекта. Колдун должен всегда использовать две секунды для переключения способностей, даже если это атакующие способности, переключение которых - это свободное действие. Тем не менее, это сбалансировано тем фактом, что колдун может поддерживать несколько копий одного и того же заклинания; т.е. после покупки Сложной Иллюзии единожды, он может использовать обе "ячейки" чтобы создавать две иллюзии существующие одновременно.

Поддержка заклинаний

Любое заклинание с длительностью "Бессрочное" можно поддерживать так долго, как того пожелает колдун. Это стоит 1ЕУ в минуту, однако не требует концентрации (или любых других специальных действий) если не указано другое. Тем не менее, во время поддержки заклинания

колдун не может сотворять другие заклинания... Если только он не заплатил дополнительные очки за Одновременные Заклинания (выше).

Заклинания с длительностями "Фиксированная" или "Постоянная" - это тип "выстрелил и забыл". После сотворения они прекращаются после истечения длительности и никак не влияют на способности колдуна. Более того, он даже не может прекратить эффект раньше указанного времени, даже если захочет! Именно поэтому заклинание "Отменить Заклинание" (с. 20) колдуны учат одним из первых.

Типы заклинаний

В дополнение к общим праивлам сотворения заклинаний (на сс.5-8), некоторые типы заклинаний требуют определенных специальных правил. Ключевые слова ниже позволяют быстро определить какие именно специальные правила надо применить при использовании заклинания.

Областные

Заклинание нацелено на облась а не на конкретный объект. Если заклинанием необходимо попасть (используя Естественную Атаку), колдун получает бонус +4; применяйте правила Разлета(с. Б414) если он промахивается. Заклинание заполняет цилиндр высотой от земли до 4 ярдов высоты (12 футов). (Конечно, сотворять такие заклинания не обязательно именно над землей; оно может заполнить цилиндр под водой, в небе и т.д). При расчете штрафа за расстояние, считайте расстояние до края области.

Радиус области зависит от типа Областного заклинания:

Областное(фиксированное): Заклинание имеет радиус который указан в его описании. Мастер может разрешать колдунам улучшать заклинание по своему усмотрению(с. 25)

Областное (уровневое): уровень заклинания определяет радиус действия как в таблице Уровни Областной Магии (ниже). Мастер всегда должен указывать максимальный уровень для таких заклинаний! Для некоторых приемлемы заклинания достаточно мощные, чтобы проклясть целую страну, однако для большинства игр ограничение в 6 уровней (64 ярда) - это более чем достаточно.

Областное (специальное): Область может варьироваться, однако не по таблице. Она может быть основана на величине успеха (как в Отложенном Послании, с. 24) или может базироваться на уровне, однако по другому чем в таблице (как в Водовороте, сс 25-26). Всегда внимательно читайте описание заклинания.

Независимо от типа, колдун всегда может охватить область меньшую, чем максимальная - конечно, если не указано другое. Например, если у него есть достаточно уровней Холода (с. 26) для того, чтобы воздействовать на область радиусом в милю, он может решить воздействовать только на единственную комнату в доме или даже конкретный гекс на боевой карте. Тем не менее, его способность к контролю недостаточна для того, чтобы решить кто именно пострадает от эффекта в области! Если только заклинание не указано выборочным, все, кто находится в области почувствуют эффект заклинания - и даже если заклинание выборочное, необходимы четкие критерии, очевидные для обычных чувств - если только заклинание не может читать мысли, угадывать будущее и т.д.

См. Сопротивляемые (сс 10-11) для дополнительной информации о заклинаниях, которые одновременно и Областные и Сопротивляемые.

Построение Областных заклинаний

Если базовое преимущество может воздействовать только на одну цель, добавьте улучшение Область Действия. Для Областных(Уровневых), базовая версия заклинания должна покрывать двухярдовый радиус, а каждый уровень просто добавляет новый уровень Области Действия. Если преимущество в базе не дает возможности заклинателю изменять область действия по своему усмотрению (как например Контроль или что угодно с улучшением Избирательная Область), добавьте еще улучшение Переменная Сила, Область +5% - вариант, который позволяет

заклинателю настраивать размер области.

Усиление

Заклинание усиления дает объекту некоторое преимущество. Большиство Усилений имеют дальность 100 ярдов. Если колдун творит Усиление на себя или касаясь желающего того объекта, никаких бросков не требуется.

Усиление на расстоянии сложнее. Колдун должен выполнить обычную дальнюю "атаку" по объекту используя умение Естественной Атаки. Он может целится в любую область, но если там есть СП, объект должен выполнить бросок ЗД со штрафом равным этому СП, чтобы Усиление заработало (Не учитывайте СП с ограничением Толста Кожа). Любой объект, у которого есть Сопротивление Магии, всегда должен делать бросок ЗД минус Сопротивление Магии - и любое СП уменьшает его дальше.

Если объект не хочет быть усилен по каким-либо причинам, он сопротивляется автоматически.

Конкретные преимущества от разных бафом не складываются; например, если используется один который дает СП 5 и Скользскость 2, в то время как второй дает СП 8, то объект имеет теперь СП 8 и Скользскость 2.

Усиление Оружия - это отдельное ключевое слово (с. 11)

Построение заклинаний Усиления

Это просто полезные Воздействия без улучшений Абсолют (Невозможно сопротивлятся), Кумулятивное и Проклятие. У Усилений всегда есть улучшение Увеличенный 1/2Д, 10х чтобы все было проще и Незаметность чтобы не быть очевидными. В результате получается невидимый луч, который должен попасть по объекту. Желающий того объект может не делать бросок ЗД, однако, так как отсутствует Проклятие или Абсолют, СП все равно учитывается, смотрите правила выше.

Всегда записывайте даруемое преимущество в виде примечания; в главе 2 есть несколько примеров. Это необходимо как для ясности так и для построения "обычно включенных" зачарованных предметов (сс. 27 - 28). Все преимущества получаемые от Усилений должны иметь ограничение Магическое (с. 13), чтобы отразить тот факт, что они перестают работать в условиях отсутствия маны и могут быть развеяны. Это не дублирование - Воздействие само по себе магические и дает магическое же преимущество.

Информационные

Мастер, а не колдун, делает бросок этого заклинания. Если заклинание сработало, он использует величину успеха чтобы определить количество инфомации которую получит игрок; смотрите описание заклинания. Если заклинание не сработало, мастер должен сказать, что оно не сработало - но при критическом провале он должен соврать!

Построение информационных заклинаний

Любое заклинание дающее информацию попадает под это ключевое слово. Мастер решает является ли новое заклинание информационным или нет.

Струя

Это атака узким непрерывным потоком энергии или материи. Для большинства сторонних наблюдателей оно выглядит похожим на Метательное заклинание(см. ниже), однако Струя считается атакой ближнего боя во всех отношениях. Так, можно использовтаь Тотальную Атаку (Двойную) и Финт, получить +4 к попаданию от Тотальной Атаки(Точной) и никогда не получать штрафы за дистанцию или скорость.

Прочтите важное примечение по повреждениям (ниже)

Построение Струйных заклинаний

Это любая атака с улучшением Струя. В общем, это предпочтитетльнее чем делать Контактную Атаку с высокой досягаемостью; большинство заклинаний - это потоки энергии, а не создание оружия.

Повреждения

Хотя для всех наносящих повреждения заклинаний здесь и не указано ограничение, это только для того, чтобы мастер чувствовал себя свободно при определении ограничения в его кампании. Ограничение должно быть всегда! Обычно самый лучший способ - это определить максимальное повреждение, которое может нанести оптимизированный персонаж игрока или неигровой на расстоянии а затем "округлить" до следующего кубика. Это предположение касается заклинаний действующих на конкретную цель; областные атаки лучше всего ограничить до 1/2 или 2/3 этого максимума.

Метатльные

Атакующее заклинание, которым можно поразить удаленную цель. Считайте это обычной дистанционной атакой. Если не сказано другое, у неё есть Точ 3, Дальность 10/100, Сс 1, отдч 1 и умение попадания указанное в заклинании (обычно, Естественная Атака) с бонусом от Таланта. Добавьте +3 к сопротивлению от заклинананий, которые не наносят повреждений, если дальность выше половинных повреждений.

В отличие от Метательных заклинаний из ГУРПС Магии, колдовские снаряды не могут быть "удержаны". Они сотворяются как маневр Концентрации, за которым следует маневр Атаки - или просто Атаки, если это повторное сотворение - и эта Атака и есть метание магической смерти прямо в цель!

Прочите важное примечение о повреждениях (выше)

Построение Метательных заклинаний

Это стартовый тип для всего, что строится с помощью Опутывания, Естественной Атаки или агрессивного Воздействия; добавьте Проклятие, чтобы сделать заклинание не метательным. Другие преимущества обычно плохо подходят для того, чтобы делать из них метательное заклинание, так как они не могут быть брошены на удаленную цель.

Очевидное

Любой кто видит заклинание автоматически понимает что это именно колдун сотворил его и что оно делает. Это не зависит от того, насколько громкий сам эффект заклинания; заклинание типа Водоворот (сс. 25-26) создает очень очевидный водоворот на воде, но понять кто это сделал может быть не просто.

Практически все Струйные(выше) или Метательные (выше) заклинания в том числе и Очевидные.

Построение Очевидных заклинаний

Все атакующие способности, которые используют мехнику "атаки/защиты" - включая Воздействия, Сковывание и Естественную Атаку - должны иметь улучшение Незаметность, чтобы не быть Очевидными. Для глушение, которое тоже Очевидно по умолчанию, требуется улучшение Скрытное. В остальных случаях, добавляйте ограничение Видимое (GURPS Power-Ups 8: Limitations, с. 19) чтобы превратить незаметную способность в явную.

Сопротивляемые

Любое Сопротивлеямое заклинание требует броска сотворения. Если заклинание сотворено, используйте величину успеха колдуна в Быстром Состязании против атрибута цели указанного в описании; колдун должен выиграть в этом состязании для того, чтобы заклинание сработало. Например, у Контроля Животного (сс. 13 - 14) сотворение требует броска ИН и оно Сопротивляемое (Воля); таким образом, это быстрое состязание между ИН кодуна и Волей цели.

Как обычно, Талант добавляется к броску колдуна, в то время как штрафы за расстояние вычитаются из него (если не указано другое). Если у объекта есть Сопротивление Магии, оно вычитается из броска сотворения и добавляется к броску сопротивления; Уязвимость к магии просто вычитается из броска сопротивления.

Объект получает бросок сопротивление даже если он без сознания, не знает об атаке и т.д. Желающий того объект может не делать свой бросок сопротивления. (Тем не менее, если у него есть Сопротивление Магии, то оно все равно дает штраф броску сотворения). Если объект живой или разумный, применяется Правило 16ти. Если объект успешно сопротивляется, он понимает, что на него воздействовали "чем-то странным"; он может понять больше с помощью умения такого как Оккультизм или Тауматология (или просто ИН, если у него нет подходящих умений, однако мастер считает его знакомым с магией).

Колдун всегда знает, подействовало ли его заклинание, или нет.

Сопротивляемые Областаные заклинания: если заклинание одновременно и Сопротивляемое и Областное, колдун бросает один раз, и каждый в области сопротивляется против неё. Не вычитайте из броска колдуна Сопротивление Магии тех, кто находится в области - заклинание творится на область, а не на объект. Тем не менее, каждый, у кого есть Сопротивление Магии получает удвоеную премию к сопротивлению (+2 за уровень).

Слишком много магии может вывернуть пространство и время, и это плохие новости для того, кто вырос, считая что такие вещи как последствия должны идти после таких, как причины.

- Терри Прачетт, Колдовство

Построение Сопротивляемых заклинаний.

Воздействия и Естественные Атаки должны добавить Проклятие, чтобы превратить из в Быстрое Состязание. Некоторые преимущества автоматически работают, не оставляя цели шанса на сопротивление (например Эмпатия); добавьте Требует Броска Атрибута Против Атрибута; see GURPS Power-Ups 8: Limitations, p. 17. Стрижка (с. 14) - пример последнего, Телекинез модифицированный так, что его эффекту можно сопротивлятся. (Ирония в том, что ограничение Сопротивлямое здесь не подходит, так как оно дает возможность просто сделать бросок сопротивления, но не Быстрое Состязание).

Неодушевленные объекты при сопротивлении Воздействиям (и только Воздействиям) добавляют их МР к броску сопротивления. Так как это особый случай (он работает только для малой части Сопротивляемых заклинаний), он не указан выше в общих правилах - так что указывайте это в описании любых заклинаний основанных на Воздействии и пригодных для использования на неодушевленных предметах. По желанию мастера, эта правило так же может применяться к Неживым, Гомогенным или Рассеянным целям (как в ГУРПС Силах, с 40), однако в Колдовстве считается, что это необязательное правило применяется только к объектам а не людям.

Усиление Оружия

Заклинание улучшает оружие каким-либо способом. Для большей части считайте это обычным Усилением (с. 9) которое может применятся только к оружию; если только оружие не разумно, оно не будет сопротивлятся. Если усиленое оружие меняет хозяина, Усиление Оружия идет вместе с ним; оно сотворено на оружие, но не на хозяина.

"Усиление" на оружие очевидно, даже если оружие не используется. Меч, наносящий дополнительные повреждения огнем, будет как бы гореть, у магически точного лука будет светящийся зеленый "прицел" и так далее. Каждый, кто видит оружие, может бросить против умения, такого как Оккультизм или Тауматология, чтобы определить какое именно заклинание сотворено на оружии. Тем не менее, это не означает, что у самого заклинания есть ключевое слово Очевидное (с. 10); обычно нет никаких индикаторов которые позволяют определить наложившего заклинание.

Построение заклинаний Усиления Оружия

Эти заклинания очень похожи на обычные Усиления: используйте Воздействие, Только Оружие (-20%), Преимущество (разное), Увеличенная 1/2П, 10х (+15%) и Незаметность (+20%). Преимущество даруемое заклинанием и определяет, что именно делает заклинание.

Добавляет Последующую или Связанную атаку

Создайте атаку, затем примените модификатор Последующая (с. Б105) или Связь (с. Б106) - и дополнительно Магическая (-10%) и Видимая (-10%). Хороший пример Ледяное Оружие есть на с. 25.

В редких случаях может понадобится сделать Последующую атаку, которая работает через любое оружие, которое использует объект, для чего необходимо взять модификатор Последующая, Универсальная (+50%). (Конечно, это более логично назвать просто Усилением, а не Усилением Оружия).

Улучшает или изменяет существующую атаку.

Это сложнее, и требуется доступ к GURPS Power-Ups 1: Imbuements. Первый шаг - это превратить умение Насыщения в преимущество. Подробно смотрите За Кулисами: Насыщения (выше), однако единственное, что вам надо знать, так это что базовая стоимость преимущества зависит исключительно от нужного умению уровня преимущества Насыщения:

Требование - Базовая стоимость

Насыщение 1 - 22 очка

Насыщение 2 - 26 очков

Насыщение 3 - 34 очка

Стоимость уже включает Магическое (-10%) и Видимое (-10%); не добавляйте их снова. Результирующее преимущество может сделать то же самое, что и нужное умение Насыщения без штрафа (т.е. Дальний Удар, который работает раз в 10 ходов или Фрагментация, которая создает осколки наносящие 1к повреждений). Более мощные эффект требуют добавления 8 очков за каждый -1 штрафа.

Пример: у Дальнего Удара в требованиях Насыщение 3, и базовая стоимость получается 34 очка - однако он работет только раз в 10 ходов. Версия, которая работает каждый ход, должна выкупить штраф в -9. Это увеличивает стоимость на 9х8 = 72 очка, что всего будет 34 + 72 = 106 очков.

Не беспокойтесь о специализациях; это преимущество, а не умение. В качестве хорошего примера посмотрите Проникающее Оружие на с. 16.

За кулисами: Насыщения

-

Это означает, что мы превращаем Умение Насыщения в преимущество по правилам Умения как Преимущества из Пирамиды 3/44: Альтернативный Гурпс II. Вкратце, преимущество начинается как Насыщение 1, 2 или 3(Ограниченое количество умений, одно умение -80%) [2, 4 или 8] + Необычная тренировка [1] + Умение (ОТ) ЛВ [8], что дает полную стоимость в 11, 13 или 17 очков. Дополнительный уровень умения стоит 4 очка за уровень.

Тем не менее, это новое преимущество затем модифицировано Абсолютом, Не требует броска (+100%), Магическое (-10%), Уменьшенная Усталость 1 (+20%) и Видимое (-10%). Это в общем дает +100% и финальную стоимость в 22, 26 или 34 очка - и каждый уровень умения стоит 8 очков за уровень.

Каждое умение Насыщения обычно необходимо покупать для каждого типа оружия отдельно, однако здесь мы предполагаем, что умение получает корректную специализацию, когда наложено на оружие. Это сбалансировано тем фактом, что обычно Абсолют(Не требует броска) может

позволить взять огромный штраф к умению и все равно достичь успеха, однако мы требуем выкупать штрафы уровнями умения. (например, базовая 34 очковая, версия Проникающего Оружия дает только Делитель Брони (2); для того, чтобы получить делитель брони(3) необходимо добавить +2 к умению, за 16 очков). Это достоинства и недостаки в сумме дают 0 очковое свойство при конвертации умений Насыщения в преимущества.

---

http://translatedby.com/you/gurps-thaumatology-sorcery-chapter-one/into-ru/trans/
Оригинал (английский): GURPS Thaumatology - Sorcery: Chapter One (http://www.sjgames.com/)
Перевод: © VlexZ, flannan, Angon, Shemharon.

translatedby.com переведено толпой